

BADMINTON

DES RÈGLES MAIS AUSSI DES ESPACES À METTRE EN ŒUVRE POUR APPRENDRE

Pour **Léo Cantié**, les règles, les espaces de jeu et les cibles, variables didactiques, doivent être définis et décidés de manière réfléchie en fonction du niveau des élèves et de ce qu'ils et elles doivent apprendre. S'appuyer sur des tracés réglementaires pour en jouer est donc décisif.

Si on définit le badminton comme un jeu de cible médié par un volant (affrontement duel impliquant le développement d'une activité technico tactique chez le pratiquant) alors la question des aires de jeu est essentielle: nombre de terrains (pas moins d'1 terrain pour 4 élèves) et qualité des tracés qui vont définir les cibles à attaquer/défendre.

Notre option est de s'appuyer sur les tracés réglementaires, pas seulement en tant que norme intangible, mais aussi pour s'en servir comme variable didactique (aménagement des cibles). Dans ce cadre, la hauteur du filet doit être interrogée. Les normes fédérales pour les poussins CE2 CM1 (filet réglable à 1,40 m, suppression du couloir du fond) sont une timide évolution pour les petits. Le paradoxe est que le terrain réglementaire bien que surdimensionné pour le débutant ne lui pose pas de problème malgré ses difficultés à se déplacer (motricité, anticipation). Le débutant « n'utilise » qu'une surface réduite de la cible: il n'attaque pas une cible, il défend essentiellement la sienne.

Les débutants accèdent à un jeu d'échanges (préalable au duel) par la frappe haute. Souvent celui qui frappe loin et fait reculer l'adversaire rentre dans un duel de « gagne terrain » qui peut être une impasse. Faut-il s'appuyer sur cette piste qui est une réponse

de l'élève ou bien faut-il ouvrir vers d'autres possibles en jouant sur la longueur du terrain par exemple qui de fait limiterait la stratégie du gagne terrain pour en suggérer d'autres?

Quels espaces pour apprendre?

Les dimensions du terrain réglementaire peuvent être expliquées historiquement par la longueur des trajec-

toires maximales des volants frappés par les joueurs et joueuses expert-es. Si les enfants sont capables de frapper le volant à 8 mètres, pourquoi ne pas limiter la longueur du court à 8m? Réduire la longueur du court n'empêche pas que le jeu long, il rend plus compliqué aussi l'usage du smash et des drives avec un risque de sortie des volants très important quand les joueurs frappent à partir de leur espace avant.

L'espace de jeu peut aussi être amputé de l'espace avant (ligne de service) mais aussi de l'espace arrière (ligne de service du

double): l'avantage de cet aménagement est qu'il n'empêche pas le smash et la plupart des coups longs mais place le joueur coincé au fond du terrain dans une situation compliquée. Peut-on se sortir du fond du terrain sans faire un dégagement? Comment faire des trajectoires descendantes et avancer au filet pour se « dégager » en deux temps?

Des règles pour servir

Les enfants débutants peuvent servir à droite, à gauche, dans la « rivière »; la seule règle c'est servir les 2 pieds derrière la ligne de service. La réglementation vise à équilibrer le rapport de force serveur/receveur mais le trop de contraintes au service pour un-e débutant-e favorise le receveur et ne favorise pas l'entrée dans le duel du serveur. L'ajustement des contraintes devra suivre l'équilibre serveur/receveur avec la possibilité de donner des droits différents aux deux adversaires.

« Petit terrain grand terrain »: les joueurs sont en position dominante à tour de rôle

2 joueurs ou joueuses A et B qui s'opposent vont défendre à tour de rôle une cible réduite. A évolue sur un terrain dont on a réduit la longueur de moitié (scotch de peintre) et a le monopole du service (11 points) pendant que B défend la totalité du court; ensuite on inverse les rôles (11 points). Ce dispositif peut être utilisé à des fins très diverses avec des débutant-es mais aussi avec des expert-es en jouant sur des variables de toute nature. Avec des débutant-es ce dispositif peut être un moyen pour comprendre l'espace de l'autre dans une situation facilitante (très peu de déplacements vers l'arrière, une possibilité d'atteindre une grande partie du terrain adverse à partir de la zone avant) pour celui ou celle qui évolue sur le « petit terrain ». Il peut permettre aussi d'équilibrer le rapport de force entre deux joueurs de niveau très différent.

À quelque niveau qu'ils et elles soient, les joueurs sont confrontés à une problématique simultanée d'espace et de temps. Si l'espace, qui doit être à « l'échelle » des enfants est une donnée stable, le temps appartient aux joueurs et comporte une dimension relative: provoquer une crise de temps chez l'adversaire tout en se donnant du temps, accélérer le jeu ou ralentir le jeu. Organiser les apprentissages, c'est articuler ces deux types de paramètres et les enfants ont besoin de temps pour faire, pour aller, pour comprendre. ♦ **LC**

